Gruppo Editoriale Jackson

Hobby & Home Computer

EDITORIALE

TOCCA A NOI?

Dopo aver saturato il mercato dei videogiochi del proprio Paese ed aver monopolizzato quello statunitense, di ben più ampie dimensioni, i giapponesi si stanno guardando attorno per cercare di individuare altri territori di caccia. Sorge spontanea una domanda: quando toccherà a noi europei?
Pensiamo che qualcosa si stia già muovendo soprattutto per le console di fascia bassa il cui prezzo è accessibile a tutti. L'invasione gialla è comunque alle porte, prepariamoci all'inevitabile scontro con i microcomputer e... vinca il migliore!

Angelo Cattaneo

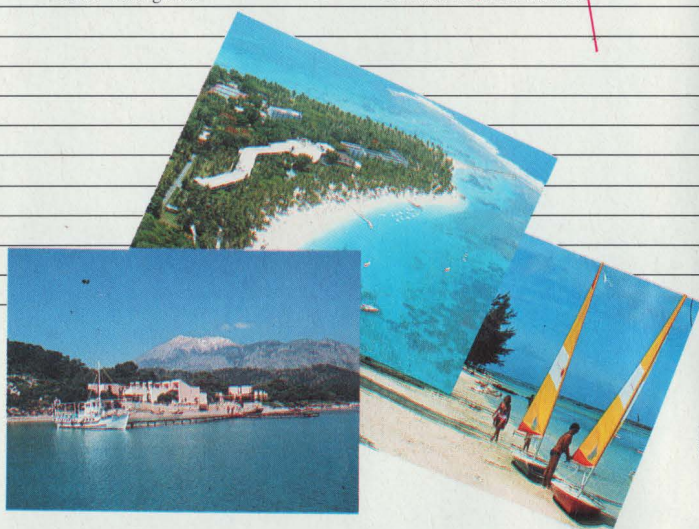
La foto di copertina è stata tratta dal gioco Dragonflight della Thalion.

ABBONAMENTI JACKSON: RISPARMI, VANTAGGI, REGALI

1990: anno di abbonamenti e privilegi assolutamente esclusivi, firmati Gruppo Editoriale Jackson. L'abbonamento anche ad una sola delle riviste Jackson vi assicura una lunga lista di privilegi: informazione e aggiornamento "recapitati" direttamente a casa vostra, senza alcuna spesa aggiuntiva, a prezzi superscontati, bloccati per un anno intero ● la preziosa Jackson Card 90 che dà diritto a sconti nei numerosi esercizi convenzionati ● un abbonamento gratuito alla rivista Jackson Preview Magazine e un supersconto a...sorpresa. Abbonarsi è facile: basta compilare e spedire la cedola che trovate in tutte le riviste Jackson.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90

RIVISTA	NUMERI ANNO	TARIFFA ABBONAMENTO
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L. 132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Informatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L. 140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché L. 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 1/4	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 1/2	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 1/4	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 1/2	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

...E 203 PREMI FAVOLOSI

E con il concorso abbonamenti 1990, il Gruppo Editoriale Jackson mette in palio premi straordinari: 3 viaggi con soggiorno per due persone in villaggi del Club Med' alle Mauritius, ai Caraibi, in Turchia e centinaia di praticissimi raccoglitori per floppy disk della MEE.

Il presente inserto è parte integrante del n° **11** di Guida Videogiochi.

5

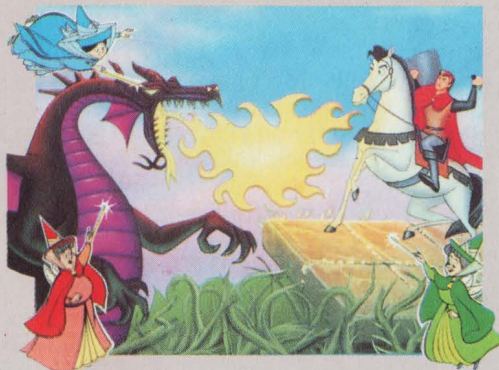
SOMMARIO

6 La NEC ha lanciato una nuova console. La Super Grafx succede al PC Engine

7 Un confronto sempre più attuale: riusciranno le console a soppiantare i nostri micro?

12 Termina la mappa di Marios Bros 2. Presentata la parte finale

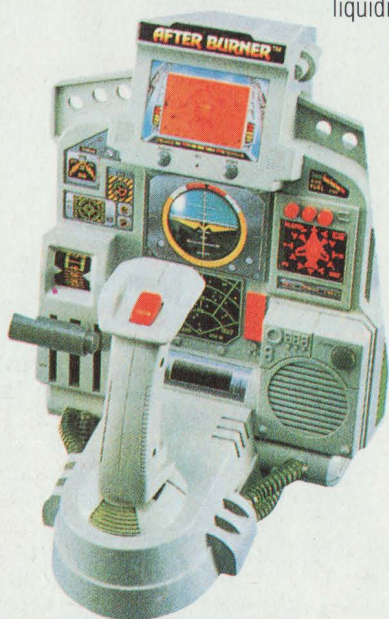
18 Tra le ultime novità Sega, Queen of The Peacock, un megagame di sicuro successo

8 Al Computer Electronics Show di Las Vegas, i giapponesi la fanno da padrone

24 Tra gli hit di Home Video di questo mese, un classico: "La Bella Addormentata nel Bosco

26 Recensito per Atari 2600 il fight simulator F-14 Tomcat

Ultimo Minuto

I Mignon

Con l'apparizione delle console portatili, si poteva ipotizzare che i piccoli giochi a cristalli liquidi del passato sarebbero morti, completamente distrutti dalle possibilità di gioco maggiori offerte dalle console. Ebbene, figuratevi che negli Stati Uniti, una casa produttrice ha messo in commercio un'intera collezione di giochi di questo tipo, riprendendo quelli conosciuti su console. Si è così vista una replica del gioco arcade After burner, in piccolo! Si, certo, non sono delle console vere e proprie, ma certamente sono dei giochi sempre molto belli!

Red Shot Delta

E' giunto il tempo veramente il tempo di tagliare il cordone ombelicale che lega il vostro joystick con la console! La soluzione? I raggi infrarossi ormai resi affidabili con l'affinarsi della tecnica. La Visuel annuncia l'uscita della gamma di joystick Red Shot. Il modello Delta è provvisto di due pulsanti di sparo sistemati sia nell'angolo sinistro che in quello destro in modo da risultare comodo anche ai mancini. Provvisto di sparo automatico, e dei pulsanti di start e select, questo ergonomico joystick funziona con quattro pile tipo walkman che assicurano una lunga autonomia.Il Red Shot Delta, viene fornito assieme al ricevitore a infrarossi da collegare in permanenza alla console per mezzo dell'attacco universale che lo rende compatibile.

Nel futuro... Il Super Grafx

NEC ha presentato una nuova versione del PC Engine in Giappone. Questo Super Grafx, che si dice sia un 16 bits, non sembra affatto nuovo. Di fatto, presenta la stessa architettura del PC Engine attuale. A cambiare è senza dubbio la taglia, almeno tre volte più grande del PC Engine (anche se resta lo stesso piccolo!). La vera differenza è data da qualche caratteristica grafica supplementare, come, ad esempio, la possibilità di presentare 128 sprites, contro i 64 della console PC Engine.Ha due schermi di fondo al posto di uno, il che permette degli scrolling parallasse ancora più fluidi, senza strappi! La memoria è di 32k, cioè 24k in più rispetto al PC Engine e la RAM video è passata quindi da 64k a 128k. Anche questo fattore contribuisce al miglioramento dello scrolling e permette di far scorrere più oggetti sullo schermo. La sua uscita ufficiale in Europa, dipenderà dal successo del PC Engine e, soprattutto, dal benestare della casa madre giapponese NEC. La nuova console è presente per ora in numero limitato e sarà lanciata in grande stile solo quando la casa riterrà di avere concrete garanzie. Ad ogni modo, tutti i giochi di PC Engine gireranno anche su Super Grafx.

mail box

Segue una selezione delle vostre lettere che, numerose come sempre, giungono in redazione.

CASTLEVANIA ART

Cara redazione di Guida Videogiochi, compro la rivista da soli 3 numeri e già me ne sono innamorato! Recensite bellissimi giochi e vorrei che pubblicaste il gioco su Nintendo Mega Man. Vorrei sapere anche se per la macchina sopra esiste una versione di Batman. Mi piace molto sfogliare le pagine di "Quick" e leggere le "News". Il disegno sulla busta è tratto dal gioco "Castlevania" ma giuro che non l'ho ricalcato. Vi piace?

Molto bravo Davide Diliberto di Trezzano S/N (MI) per lo splendido disegno: è veramente il massimo. Per quanto riguarda il gioco Mega Man, provvederemo al più presto alla sua recensione. Batman non è, almeno per quanto ci risulta, ancora stato adattato su console, contiamo di vederlo al più presto!

A QUANDO IL MEGADRIVE SEGA?

Spett.le redazione di Guida Videogiochi e Console, sono un grande appassionato di console 16 bit e soprattutto della vostra rivista. Dopo lunghe riflessioni ho deciso di acquistare una console Sega Megadrive 16 bit, che a mio giudizio è la migliore. Purtroppo non riesco a trovare alcun punto vendita che la distribuisca ed è per questo che vi chiedo di aiutarmi indirizzandomi al distributore. La rivista Console è stata un'idea geniale e i games su console, per quanto mi riguarda, sono migliori sia come grafica che come giochi a quelli dei vari Amiga e Atari ST. Distinti saluti e... a presto.

Ringraziamo Yuri Bigi di Ostia per l'apprezzamento e passiamo, per quanto possibile, a dargli le informazioni richieste. La console Megadrive è della Sega e quindi dovrebbe essere distribuita, come tutti i prodotti della prestigiosa casa giapponese, da Giochi Preziosi che però temporeggia. Pensiamo sia solo questione di tempo e il Megadrive farà la sua comparsa anche in Italia come tutti ci auguriamo.

DA WONDERFUL LIFE CLUB...

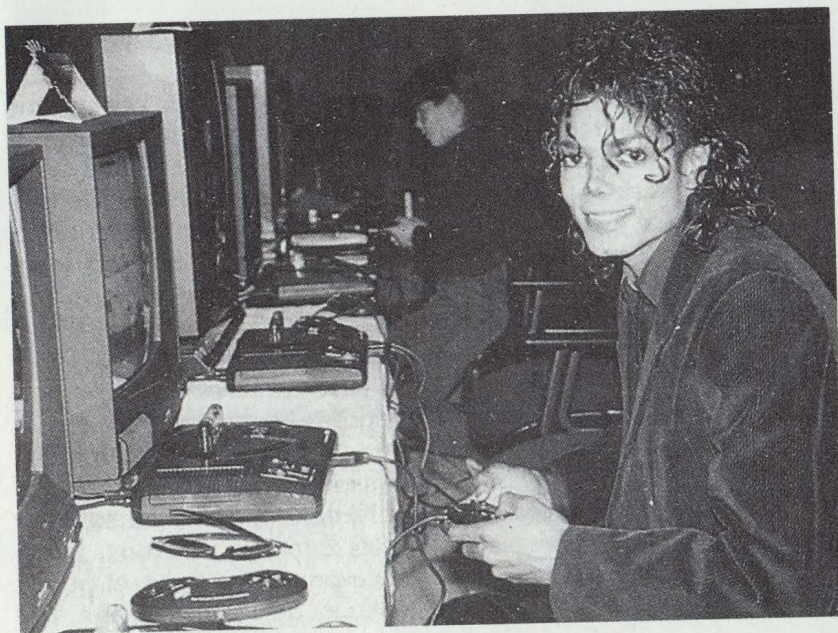
Ho qui un paio di trucchi che renderanno la vita più facile ai possessori del 2600 VCS. Beh... spero che li gradiate e che li possiate pubblicare. Ecco i megatrucchi:
Cartuccia Solaris: *nella prima mappa scegliete subito i due quadri "Blockader". Passati questi, vi ritroverete nella mappa rossa. Qui, andate sul "Zylon Planet" salvate i prigionieri (tutti!!) e scappate. Vi ritroverete con una vita extra guadagnata!*
Cartuccia Crossbow: *per ritrovarvi facilmente e senza problemi all'ultimo quadro fate questa sequenza di colori: verde-verde-blu-rosso. A questo punto, riflessi pronti!!*
Cartuccia Double Dragon: *ecco un consiglio facile, facile. Quando combattete, mantenetevi possibilmente sull'angolo sinistro in basso. Vi sarà più facile sferrare pugni e calci. A proposito, per uccidere il gigante con il barile d'olio, andategli subito sotto (appena appare) con un calcio, e rimanetegli attaccato. Prima o poi vedrete che mollerà il dannato barile!!!*
Bene. Spero che vi siano piaciuti. Si? Lo sapevo!! Allora, a presto con nuovi trucchi.

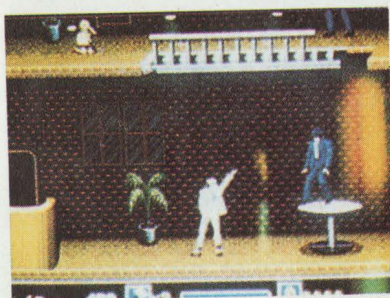
Così Mirko Rizzati del "Wonderful Life Club" da Sustinente (MN), al quale facciamo i nostri complimenti sia per i suggerimenti che per la busta qui sotto. Contiamo di ricevere da Mirko altri trucchi.

L'appuntamento tradizionale dei produttori di giochi micro-video, il Consumer Electronic Show di Las Vegas, è stato ancora una volta l'occasione per scoprire l'orientamento del mercato durante i prossimi mesi. I microcomputer si ritroveranno completamente isolati davanti all'incalzante avanzata delle console? Staremo a vedere, ma sembra che il loro trono inizi a vacillare davanti alle realtà che le nuove tecnologie propongono!

Las Vegas: le console del domani attaccano

Stando alle apparenze, il 1990 vedrà arrivare molte novità sul mercato. Un micro destinato al mercato familiare sarà lanciato dal Gigante Blu, Big Blue in persona, cioè la IBM.
Non è stata ancora confermata nessuna informazione. Un 386 VGA a prezzi concorrenziali? Un CDI? Tutte le supposizioni sono permesse.
La Commodore, da parte sua, presenterà presto la sua super console 16/32 bit, console con scheda madre di Amiga 500 con 1 Mb di memoria interamente utilizzabile per il suono e l'immagine grazie ad un nuovo chip.
Le uscite video, suono, ecc sono poste dietro la console stessa. Nella parte inferiore, un lettore CD ROM è connesso direttamente alla scheda madre. Niente tastiera, niente drive e, al posto del joystick, un controllo telecomandato a infrarossi. E' possibile connettere un drive esterno che permetta di caricare tutti i giochi attuali di Amiga e il CD accetta i dischi audio. Gail Wellington, direttrice dei progetti speciali per la Commodore International, ha accettato la nostra intervista, anche se con molta reticenza.
GVC: Non può darci ulteriori informazioni sul prodotto?
G.W.: Non posso dire molto, sappiate che questo nuovo prodotto non sarà posizionato come un computer e che non sarà necessario conoscere l'informatica per usarlo. Sicuramente sarà molto eccitante e interessante, tanto per chi lo usa, quanto per lo sviluppo del soft che userà.
GVC: Farà concorrenza alle odierne console Nintendo e Sega 16 bit?
G.W.: No, è diverso da tutti quelli che esistono sul mercato! Si integra in una nuova categoria.
GVC: Questo prodotto sarà basato su una tecnologia simile al CD ROM?
G.W.: No comment.
La nostra interlocutrice non vuol aggiungere altro? Troppo tardi: gli elementi apportati sono sufficienti per effettuare una prima analisi. Dopo questo controllo di concordanza con una emerita testimone, sappiamo che questo prodotto integra la tecnologia dei CD. A parte la memoria di massa, si dispongono di più di 600 Mb!

Il tabellone di schermi di Sega.

Michael Jackson, un patito delle console

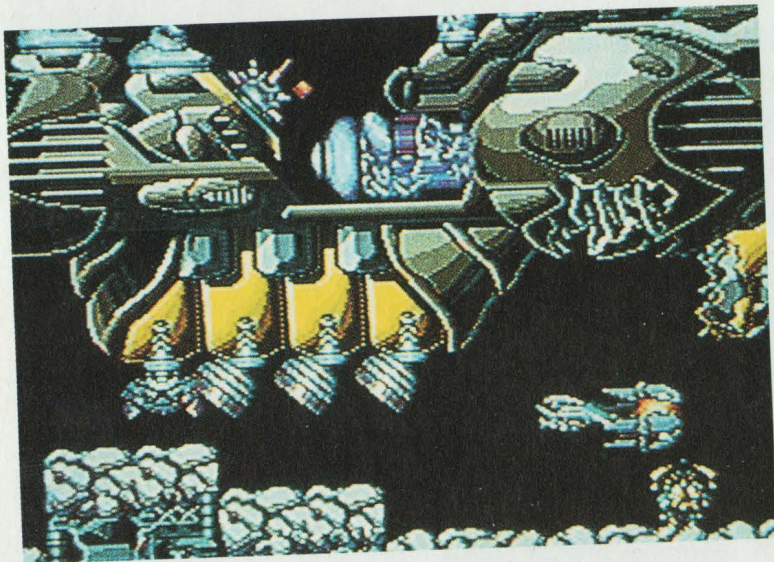
Gail Wellington spiega che si tratta di un prodotto nuovo, che non c'è niente di equivalente sul mercato. Diavolo, ci sarà posto tra computer e console di gioco? La risposta è stata data dalla Philips già da molto tempo. Questa si racchiude in una sola parola: interattività! Ciò sta a dire che il nuovo Commodore sarà in grado di far concorrenza alla Philips? Ciò vuol dire che sarà un equivalente del CDI? Visti gli elementi di cui disponiamo, niente è più plausibile. Quanto alle possibilità di successo di questo Amiga-console versione 1990, non si può affermare niente prima di esaminarlo più da vicino, ma ci vorrà ancora un po' di tempo. Assedieremo la Commodore fino a quando non ne sapremo di più, poi vi forniremo le ultime novità.
E Atari, vi chiederete, resterà inattiva di fronte a tutto questo trambusto?
Difficile crederlo ma la società rimane molto discreta e concentra i suoi sforzi sulla nuova console Lynx che ora conoscono tutti.

Console: smania di vincere
Da parte delle console, sono cominciate le grandi manovre. Nintendo presenterà la sua 16 bit in aprile in Giappone. La Sega gioca a fondo la carta Genesis 16 bit. NEC si lancia a corpo libero nella battaglia con le sue console 8 e 16 bit equipaggiate eventualmente di lettore CD. In casa Nintendo e NEC, due console portatili: Game Boy di Nintendo fa scalpore negli Stati Uniti e la console portatile di NEC offre la possibilità di usare le cartucce che girano sulle console normali. Senza dimenticare Lynx di Atari dalla sontuosa grafica. Aggiungete a queste la console Amstrad che la società inglese sta lanciando a un prezzo che dovrebbe, secondo logica, essere molto interessante. Avrete certamente capito che nell'industria della micro-informatica, non c'è mai da annoiarsi... Tanto più che l'Europa sta per trovarsi nel cuore di questo vortice: negli Stati Uniti, la situazione è ora chiara. I giapponesi hanno eliminato i micro 8 bit e quasi ucciso i 16 bit (la SS, il più grosso distributore americano di giochi per ST è fallita una settimana prima dell'apertura del CES!). Solo PC e compatibili, e in piccola misura Amiga, se la cavano con abilità ed eleganza. Vengono acquistati per applicazioni professionali e i loro possessori hanno, in un momento o in un altro, voglia di giocare, per questo essi comprano i giochi più sofisticati. I ragazzini hanno preferito, per ragioni di prezzo, le console a 8 bit, per cui il loro numero è tale che le console 16 bit avranno una certa difficoltà a imporsi.
Ecco l'opinione di Greg Fishback, Presidente della Acclaim, il piu grosso editore degli USA di giochi su console, con un volume d'affari che oscilla, per il 1989 tra 130 e 140 milioni di dollari: "20 milioni di case sono provviste di una console Nintendo. Alla fine di quest'anno, 27 milioni di famiglie ne possederanno una, e ciò rappresenterà il 26% di chi possiede una televisione. La maggior parte dei possessori della console Nintendo hanno speso da 300 a 500 dollari in soft. E, siccome continuiamo sempre ad aggiungere memoria al sistema con l'intermediazione di cartucce più potenti, non penso che chi possiede una console abbia voglia di cambiar-

Michael Jackson, nel gioco...

...tratto dal film Moonwalker...

Su Sega 16 bit....

...uscita prevista al più presto.

R-Type su console NEC.

Ninja Masters su console NEC

la se non prima di due o tre anni. Quanto all'arrivo di console più potenti, guardate la VHS, molto meno prestante che il videodisco, ma che è sempre il modello di riferimento.
Siamo solo all'inizio delle console 16 bit e ci vorrà molto tempo prima che si impongano, anche se gli amanti dei videogiochi si sono evoluti durante gli ultimi quattro anni e sono divenuti più esigenti sulla qualità dei giochi. Nintendo offre il miglior rapporto qualità/prezzo e, visto che noi saremo in grado di fornire soft interessanti, non c'è alcuna ragione per cui il fenomeno ci spaventi. L'impulso attuale è talmente forte che ci vorranno diversi anni per dirigerlo verso altri tipi di prodotto. Il grande pubblico non capisce niente di queste storie di 8, 16, 32, 64 bit: la sola cosa che interessa all'utenza, è avere giochi sempre migliori ad un costo sempre minore."

Europa: console contro micro
In Europa, tutto funziona al contrario. ST e Amiga sono ben impiantati, i PC si sviluppano, gli 8 bit, in alcuni Paesi resistono ancora bene all'invasione giapponese. Ma questo durerà? L'arrivo dei nuovi micro, associato a nuove tecnologie (IBM, Commodore o ancora Philips) probabilmente perturberà il mercato di ST e Amiga. La pirateria su micro, sempre notevole, invoglierà gli editori a buttarsi tra le braccia delle console. Infine, i giapponesi che saranno riusciti a saturare il mercato del loro Paese, poi quello degli Stati Uniti,
finiranno per interessarsi veramente all'Europa e si prospetta una vera guerra.
In effetti, Sega e Nintendo sono probabilmente, in Europa, alla pari (le cifre annunciate dalla Nintendo sembrano rilevare un trionfo leggermente prematuro). La Sega avrebbe venduto per Natale in Inghilterra, 75.000 console, che vanno ad aggiungersi alle 25.000 vendute all'inizio dell'anno e portano il numero totale a 160.000. Hervè Caen della Titus precisa: "In Europa, ci sarebbero ora 700.000 console di cui 350.000 vendute nel 1989. Le previsioni per il 1990 vanno da 800.000 a 1 milione." Secondo Anton Bruehl, responsabile della Sega in Europa, "la Francia è uno dei più grandi mercati per le console Sega, seconda l'Inghilterra. In più, abbasseremo i prezzi, fatto che contribuirà ad aumentare le vendite. Nutriamo buone speranze per la console 16 bit, che sarà probabilmente meglio accolta in Europa che negli Stati Uniti, anche se qui sono già state vendute 400.000 Genesis. Per il 1990, dovrebbe rappresentare il 25% delle vendite totali di Console Sega."
"Siamo soddisfatti dello sviluppo delle console in alcuni Paesi," commenta dal canto suo Ron Judy, responsabile dello sviluppo di Nintendo in Francia. "Da tre anni, avevo predetto che l'Europa sarebbe stata uno dei nostri migliori mercati: è il caso di affermarlo oggi. Intensificheremo ancora i nostri sforzi con la pubblicità televisiva. Tutti i mesi, vedrete dei cartoni animati ispirati a Super Mario, l'importazione dei giochi migliori (su 200 giochi che escono in America, ne importeremo 24) e soprattutto con una politica dei prezzi più aggressiva ancora. Tenuto conto delle nostre performances nel 1989 (abbiamo venduto in Francia 180.000 console), io personalmente, penso che ne venderemo 500.000 nel 1990 o,

Il Turbo Grafx (1) con il superbo joystick (2), il manubrio di gioco (3), la presa per connettere più joystick (4) e il turbobooster (5).

Il dragone negli stands del Computer Electronics Show di Las Vegas.

nel peggiore dei casi, 350.000. La Svezia e la Finlandia rispondono molto bene alle nostre aspettative; la Danimarca, la Norvegia e l'Olanda potrebbero andare meglio; Belgio e Italia ci soddisfano (40.000 pezzi venduti quest'anno). La Spagna è, francamente, deludente con un fremito negli ultimi due mesi. Il mercato tedesco è molto buono, con il 20% in più di quanto si era previsto. In Austria, abbiamo già venduto 20.000 console. Il mercato che più ci ha deluso è quello inglese, nonostante gli importanti sforzi pubblicitari, i micro sono troppo ben impiantati. Per quanto concerne i sotf, vendiamo cinque giochi per ogni console in Francia contro i 7 degli Stati Uniti. Quanto all'arrivo della console 16 bit negli Stati Uniti o in Europa, non posso, al momento, dire niente: i giochi su 8 bit sono sempre più belli e il volume d'affari sarà sempre in favore ad essi. Probabilmente attenderemo di poter valutare i risultati della concorrenza prima di prendere una decisione. 9,1 milioni di console sono state vendute negli Stati Uniti quest'anno, questa cifra porta il numero di console installate a 21 milioni di unità! Il milione di Game Boy, venduto in due mesi negli USA, testimonia l'incredibile potenza del nome Nintendo per i giovani!"

"Le prospettive in Europa sono interessanti," aggiunge Greg Fishback, "anche se l'avviamento è lento. Stimo a un milione il numero di console installate in Europa e l'obiettivo della Nintendo è di duplicare tale cifra nel 1990, fino a portarla a 2.5 milioni di unità. La Nintendo comincia a interessarsi veramente all'Europa e considererà presto questo mercato come uno dei prioritari. Io penso che Nintendo abbia uno dei sistemi di marketing, al giorno d'oggi, tra i più efficaci al mondo...".

E la NEC? L'obiettivo della potente società giapponese è chiaro. Secondo Grant J.Schneider, assistente del Vice-Presidente di NEC Corp., la società vuole essere "leader nella tecnologia dei 16 bit e offrire dei giochi che sfruttino completamente le capacità della macchina. 300.000 console sono state vendute nel 1989, dopo settembre data di lancio di Turbo Grafx negli USA, contro 1.5 milioni in Giappone. Il nostro obiettivo: arrivare al milione di console vendute nel 1990. L'Europa verrà più tardi, forse tra un anno. Il CD ROM Player è un punto a favore delle console: serve un lettore CD speciale, venduto con la console, ma è possibile leggere il CD sul lettore della stessa. Grafica, musica e animazione sono, per il momento, le principali carte vincenti di questa tecnologia. Con NEC, arriva sul mercato una compagnia più potente dei

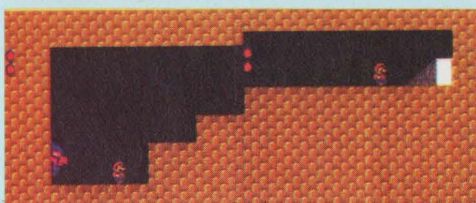
(segue a pagina 28)

Conquest of Camelot, un gioco Sierra.

Conquest of Camelot: incontro con il Mago Merlino in persona.

NINTENDOMANIA

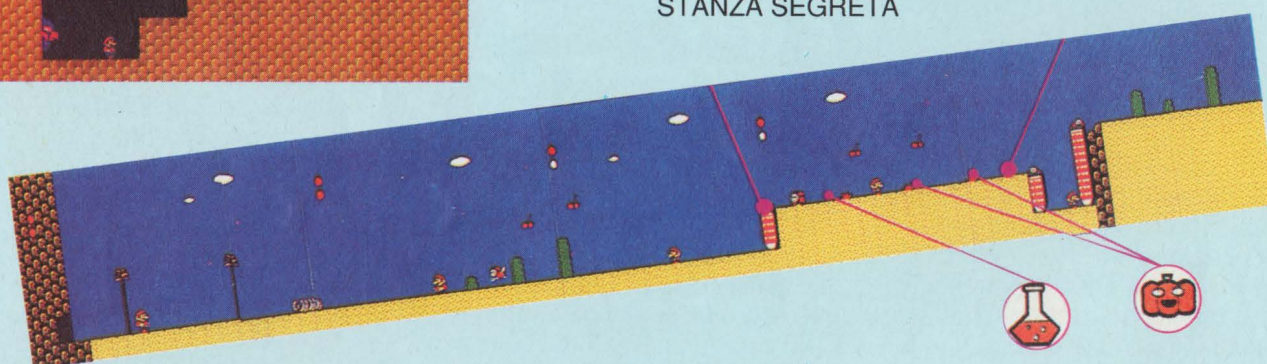
SUPER MARIO BROS.2

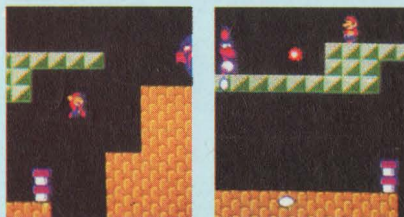
MONDO 2.2

Sempre più avanti!

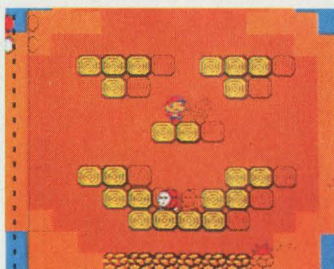
I Mondi del Deserto sembrano estremamente pericolosi quando non li si conosce. Questo livello è una continuazione del Mondo 1. Le giare sono vicine le une alle altre, le sabbie mobili devono essere superate velocemente, ed hai una piccola area in cui muoverti. Se non hai selezionato Toad come personaggio, selezionalo, ti sarà di aiuto.

START

TRUCCO SEGRETO 1

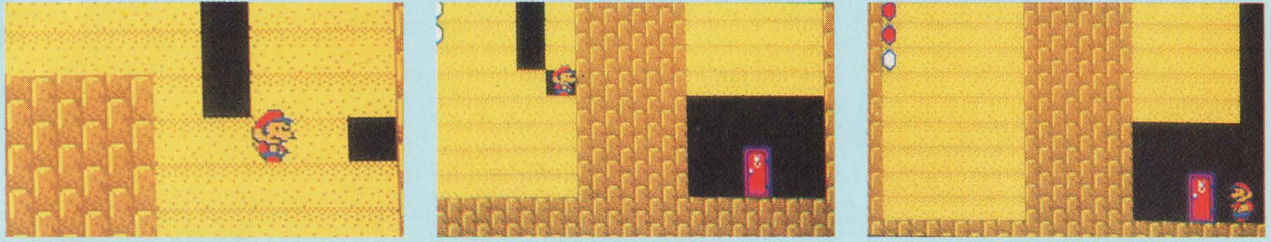
STANZA SEGRETA

BIRDO

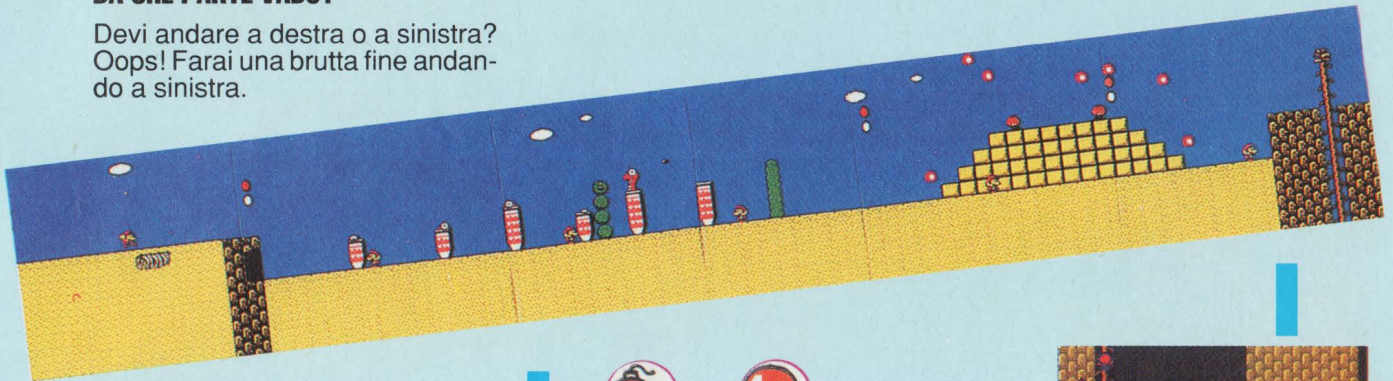
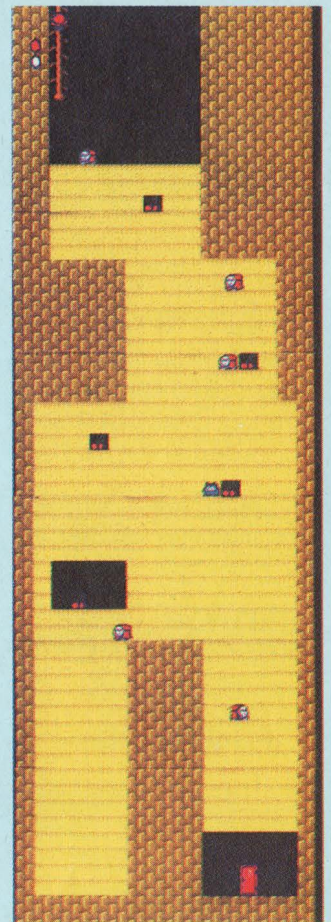
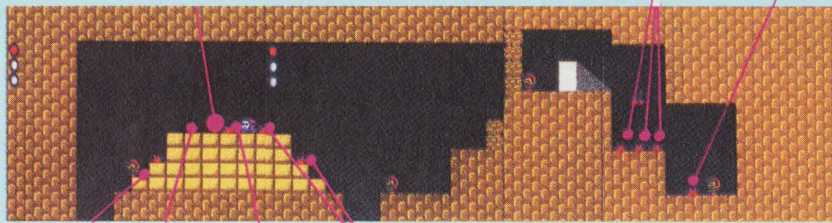
Incontrerai Birdo sulla destra, dopo aver attraversato la valle. Usa un fungo come rampa di lancio. Birdo sputa uova molto più rapidamente che non nei livelli precedenti e a volte anche sfere di fuoco. Fai bene attenzione!!

Stanza segreta

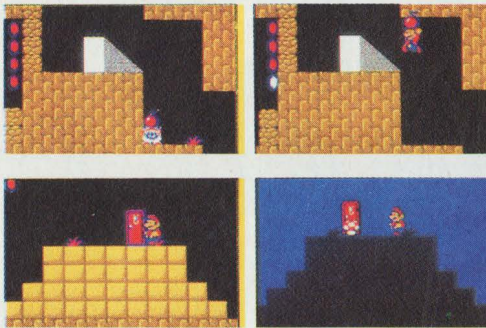
Ciò che sta all'interno della maggior parte delle giare è uguale. Quando entri in una giara, i nemici al di fuori si riposizioneranno come in precedenza e quelli sconfitti prima riappariranno. Attenti a quando uscite...

Trucco segreto

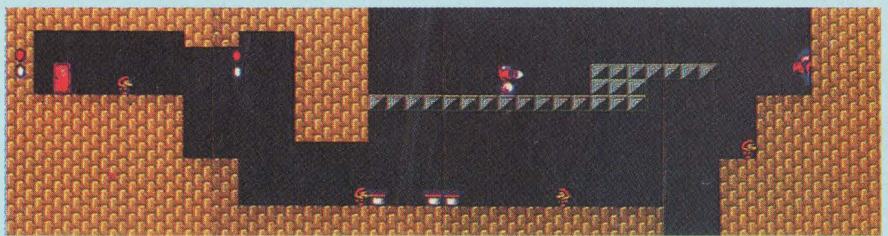
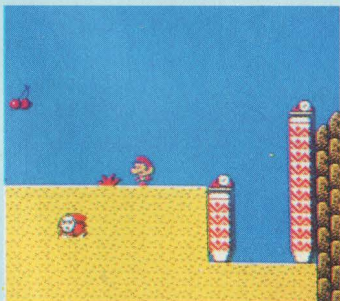
E finalmente ci sei arrivato! Ecco qui uno dei tuoi bonus preferiti: il fungo. In questa zona, esso ti aiuta più dei gettoni. Il tuo obbiettivo, a questo punto, appare molto chiaro.
Cercali e trovali tutti quanti...

Presto ti troverai solo

Sconfiggi Birdo e passa alla prossima area del Mondo 2. Ti auguriamo un grande successo nella tua avventura.

DA CHE PARTE VADO?

Devi andare a destra o a sinistra? Oops! Farai una brutta fine andando a sinistra.

TRUCCO SEGRETO 2

Trucco segreto 2

Per prendere il secondo fungo, salta accovacciato mentre lanci una bomba... puoi farcela!

COSA STAI FACENDO?

Vi sono rare volte in cui, lancando lo Shyguy, questo rimanga insabbiato, ma questo non conta molto.

MONDO 2.3

Stiamo calmi!

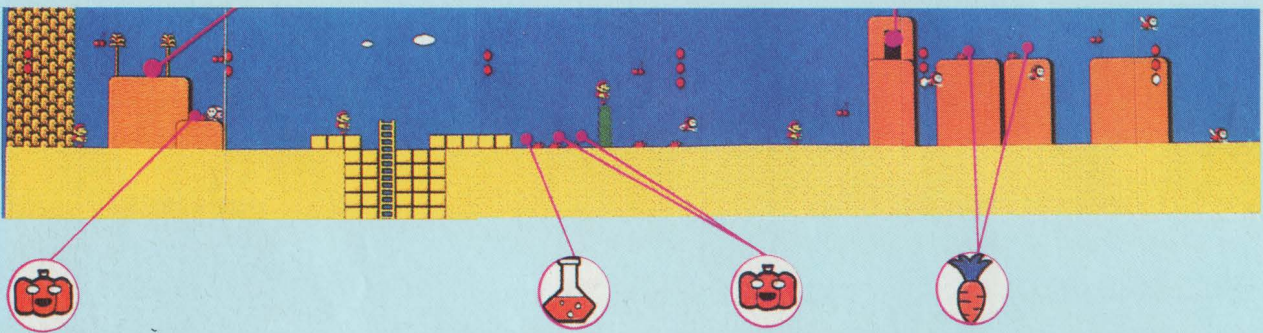
L'ultima area del Mondo 2 è ancora una volta il deserto! Sulla mappa viene riportata la posizione dei trabocchetti e delle sabbie mobili che ti potrebbero essere fatali. Vi sono punti in cui dovrai scavare nel terreno...auguri!

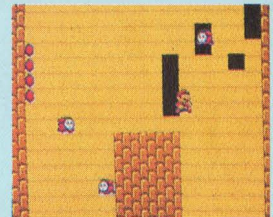
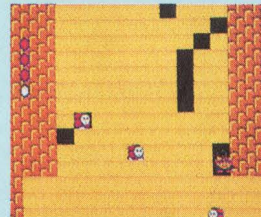
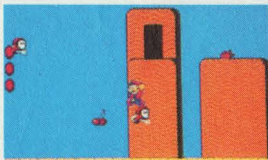
TRUCCO SEGRETO 1 TRUCCO SEGRETO 2

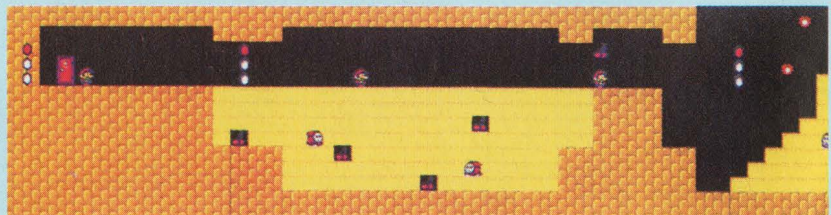
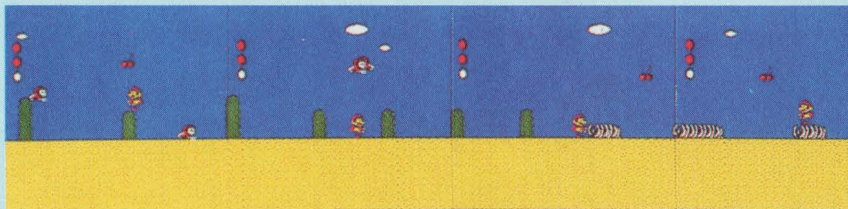
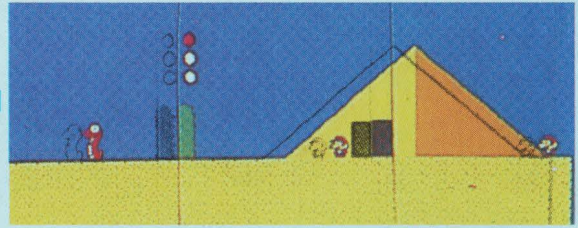
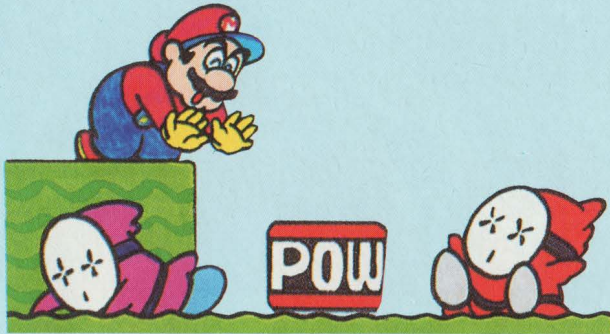
Trucco segreto 1 & 2

Trova la pozione magica e sali in cima alla collina. Se entri nella stanza situata dietro ad essa troverai un fungo. Procedi a destra e troverai una porta, superala guadagnerai un secondo fungo e anche molti gettoni.

Salta su Beezo e spicca un secondo salto al momento opportuno.

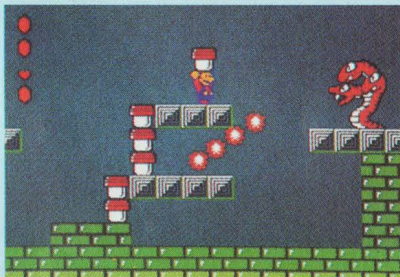
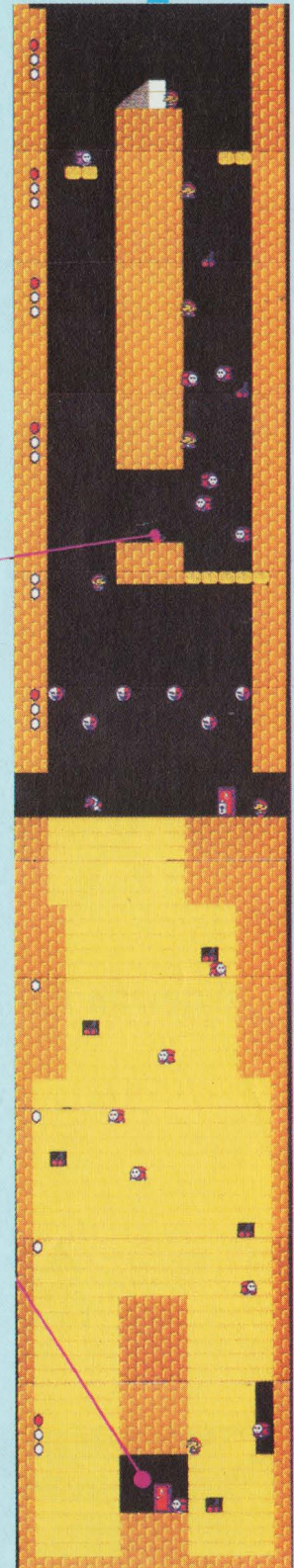
Trova la pozione magica e entra nella stanza sul retro. Arrivano punti!

SCENDI E CORRI!

Quando i tuoi nemici stanno guardando dall'altra parte, approfittane per scavare più velocemente e continuare a scendere. Corri quindi verso il muro procedendo a zig-zag.

Stanza segreta

Preleva la chiave prima che appaia Phanto.

Cosa? Oh no!!

Non ti aspettavi di incontrare un Little Boss in quest'area? Fallo fuori velocemente!

COME UCCIDERE IL TRYCLYDE

Il Tryclyde a tre teste è potente e spara sfere di fuoco. Costruisci un muro e attaccalo con i blocchi, lo ucciderai facilmente!

STANZA SEGRETA

Console

HIT C

CACCIA AL TESORO!!!

RINTRACCIATE OGNI MESE IL BOLLINO "CONSOLE" TRA LE PAGINE DELLA RIVISTA, RACCOGLIETENE QUATTRO E SPEDITELI A MEZZO CARTOLINA POSTALE A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

PER I PRIMI CENTO, UNA SIMPATICA T-SHIRT NINTENDO

1. **GHOST'N GOBLINS** — NINTENDO
2. **PUNCH-OUT** — NINTENDO
3. **KARATEKA** — ATARI
4. **WORLD SOCCER** — SEGA
5. **WONDERBOY** IN MOSTER LAND — SEGA

6	MARIO BROS	NINTENDO
7	PSYCO-FOX	SEGA
8	CASTLEVANIA	NINTENDO
9	SPACE HARRIER	NEC
10	RASTAN	SEGA

IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA IN BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' ________

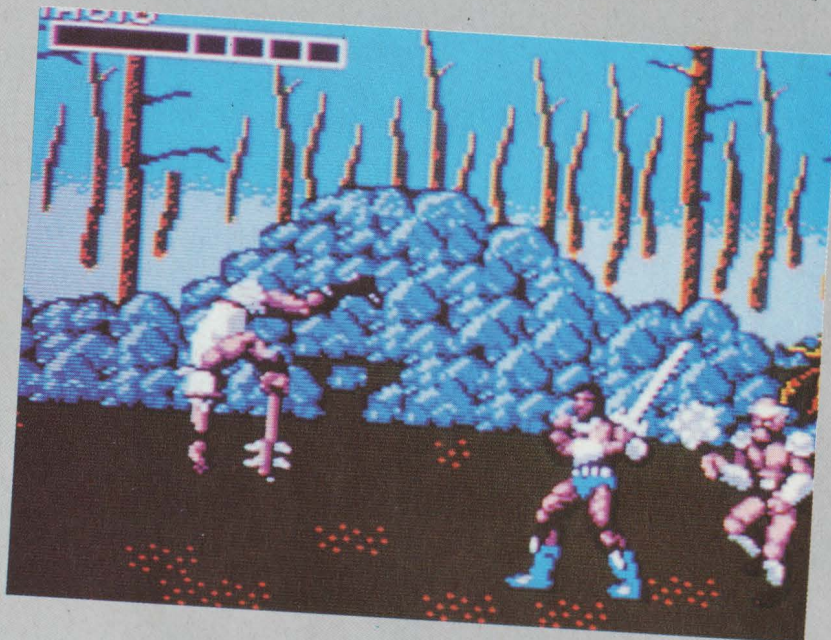
INDIRIZZO ____________________ C.A.P. ________

CITTA' ____________________ TEL. ________

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

Golden Axe

Appartieni alla categoria dei barbari?

Venuto dalle steppe del nord, l'imponente guerriero si riversò sull'umanità. La pelle dei suoi nemici è lacerata da tagli, da punte e dagli stocchi della sua Spada della Giustizia, quando improvvisamente egli si raddrizzò e urlò: "Ma questo joystick è guasto?!" In effetti, non è né in un romanzo, né in un BD che si svolge questa scena palpitante, ma piuttosto sulla Console Sega. Il vostro barbaro può saltare a un'altezza fenomenale per assestare colpi di spada. Il numero delle mosse disponibili è limitato, ma per rimediare a ciò, potete muovervi su tutta la superficie dello schermo. Evidentemente, questo agevolerà anche i vostri avversari, che approfitteranno di questa situazione non abituale per saltarvi addosso o accerchiarvi. Alcuni dei vostri nemici sono seduti su strani animali tanto mostruosi quanto pericolosi. Ma questo vantaggio finirà per ritorcerglisi contro se riuscirete a disarcionarli per prendere a vostra volta il controllo dell'animale. Raccogliete le anfore trasportate dagli gnomi, potrete così usare i poteri magici dagli effetti devastanti che faranno sparire i vostri nemici in un magnifico scintillio di luci. Tutto ciò vi immerge completamente nell'affascinante mondo di Conan il Barbaro. Ultimo minuto: Golden Axe è stato adattato su Mega Drive.
(Cartuccia per Console Sega)

Battle Out Run

Vai con la Ferrari!

Di primo acchito, questo programma somiglia molto al celebre Out Run, infatti, anche in questo game attraversate gli Stati Uniti al volante di una Ferrari. Ma questa volta non si tratta più di far colpo sulla vostra avvenente amica con una guida da cardiopalma, bensì dovrete lanciarvi all'inseguimento di pericolosi criminali. Ad ogni tappa disponete di un tempo limitato per intrappolare i fuggiaschi obbligandoli a fermarsi, urtando il loro veicolo a più riprese. Questo soft riprende fedelmente il principio di gioco di Chase H.Q., ma che stupisce è che questo hit arcade non è stato mai adattato su console Sega. Stupisce ancora di più visto che l'adattamento di Battle Out Run è perfettamente riuscito. L'animazione è rapida e la vostra Ferrari molto manovrabile, fattore importante per portare a termine in tempo utile il percorso, poiché numerosi ostacoli ed altri veicoli ritarderanno senza tregua lo spostamento del vostro bolide. Un programma che acchiappa!
(Cartuccia Sega)

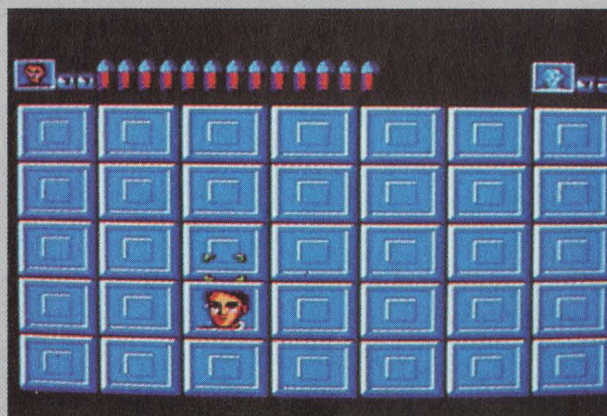
Queen of the Peacock

Chi l'ha detto che donna è sinonimo di fragile?

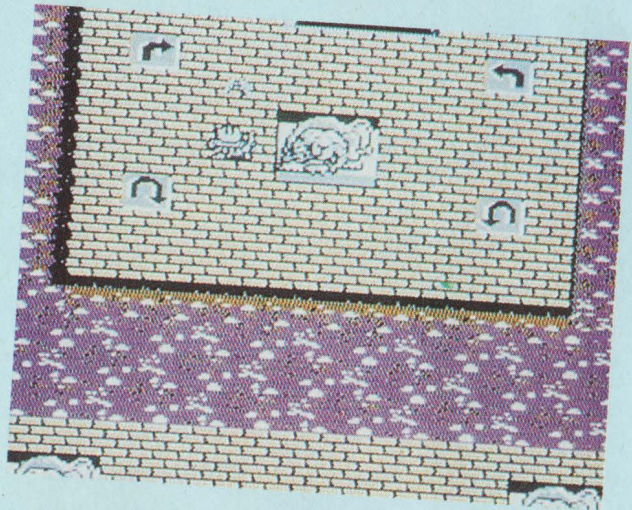
Ah, ecco, questa vólta l'eroe di turno è del sesso debole!
Porta un vestito lungo e si muove con grazia sotto gli immensi alberi di un'inquietante foresta.
Improvvisamente salta fuori un brutto e, come se non bastasse, grasso mostro dall'aspetto minaccioso: la nostra non proprio indifesa donzella, si concentra alcuni secondi, poi rimbocca le maniche e comincia a lanciare sfere di fuoco che trasformano l'intruso in una nuvoletta di fumo.
Storditi da questa dimostrazione di forza inaspettata, guardiamo il libretto delle istruzioni scritto in giapponese, lingua naturalmente nota a tutti, osserviamo attentamente i disegni e scopriamo con stupore che la "femminuccia" in questione... è un uomo! Ora, stabilito il sesso del protagonista, la logica della storia vuole che vada a soccorrere chi se non... una principessa perennemente in pericolo e bisognosa del suo aiuto...? Dozzine di mostri tenteranno di sbarrarvi la strada. Per difendervi avete tre armi diverse, tra le quali un lancia fiamme orientabile, che si rivelerà mòlto utile per arrostire il nemico. Più vi concentrate e più la potenza di sparo aumenta. Ma alcuni mostri faranno di tutto per interrompere la vostra concentrazione in modo da non farvi sputare che una piccola fiammella. Il paesaggio che attraversate è originale, superbo e gli avversari "giustamente" ripugnanti...oh no!, siamo finiti dai cannibali?! Usate i vostri poteri magici per annientarli. Cartuccia stupefacente, popolata d'orrori innominabili e mostruosi...!
(Cartuccia Sega Mega Drive)

Assault City

Il laser è la vostra legge!

Armato di un fucile laser dovete sparare su tutto ciò che si muove. All'occorrenza, potete usare dei robot da guerra che si alleano con gli umani. Il soft inizia col presentare una sequenza di intrattenimento il cui svolgimento determina quello che sarà il livello di difficoltà della partita. Questo shoot'em-up non è molto originale, poiché è un clone di Operation Wolf, con un abbinamento scienza fittizia. Le diverse sequenze mancano di varietà e la realizzazione non è affatto convincente. Ugualmente si può biasimare il fatto che non sia possibile usare la Light Phaser poiché, come ben sappiamo, il joystick non è il massimo per questo tipo di game. Un programma poco eccitante, ma di azione: gli appassionati, sorrideranno soddisfatti!
(Cartuccia Sega)

King's Knight

Presso quella gente...

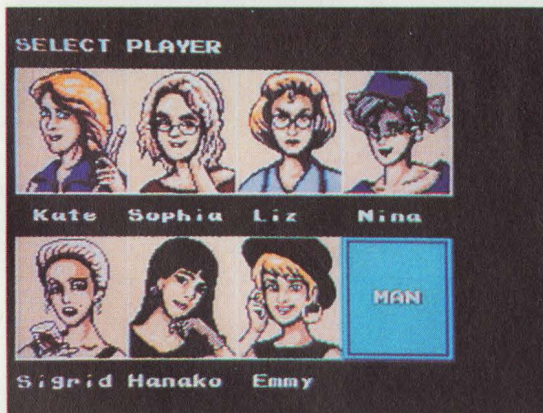
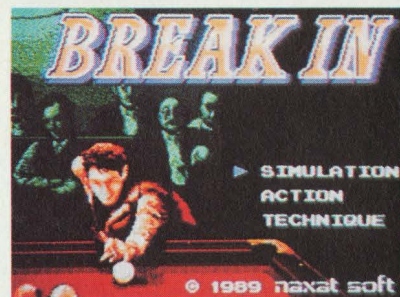
Prima di tutto c'è Ray Jack, lui che è un violento e che gode di buona salute, ma che non ricorda quasi più il suo nome a causa dei violenti colpi alla testa che ha ricevuto!
Fatemi dire, signori, che se fossi a casa di questa gente, scapperei a gambe levate non appena possibile!
E poi c'è Kaliva, il mago dagli stupefacenti poteri; Barusa, il mostro lancia fiamme e Toby l'attento brigante che lancia le frecce. Ecco che assistiamo a una vera e propria operazione dell'U.C.A.S (Ufficio Complicazioni Affari Semplici), infatti, si tratta di una quasi normalissima storia per i videogiocatori, ma, attenzione non è così semplice come sembra. Tutti questi piccoli personaggi riusciranno a eliminare il cattivo drago sequestratore di principesse? I nostri eroi dovranno, in un primo momento, lottare separatamente, ognuno in un livello diverso, al fine di migliorare le loro caratteristiche e di recuperare oggetti magici e sortilegi. Questi oggetti sono indispensabili e sono nascosti sotto a rocce o tronchi che bisogna spostare e che vi daranno del filo da torcere. In effetti, lo schermo sfila verso il basso senza che si possa fermare lo scrolling, fatto che vi obbligherà a reagire molto rapidamente, perciò se non avete dei riflessi al titanio, vedete di allenarvi in tutta fretta, altrimenti rischiate di naufragare miseramente al primo schermo perché non sarete riusciti ad afferrare neanche uno degli oggetti necessari. A volte, un mostro apparirà con sorpresa al posto dello sperato bonus! I personaggi che sopravviveranno a questa prova di iniziazione si raggrupperanno (l'unione fa la forza...) in seguito per combattere l'ignobile rapitore di gentili e graziose donzelle. A questo punto avete a disposizione delle interessanti opportunità: potete, infatti, cambiare l'ordine di marcia degli eroi: colui che ha più pratica con la magia più adeguata alla circostanza si troverà ad essere in prima fila. Ecco come si può spiegare a grandi linee il perché da una storia banale può nascere un buon gioco, non trovate?
In effetti, malgrado la grafica piuttosto inconsistente, apprezzerete sicuramente e molto rapidamente questa cartuccia.
Gli ingredienti che la compongono sono una buona salsa condensata e appetitosa: ci saranno dinosauri da uccidere e giovani pulzelle da difendere. Non vi pare abbastanza per consolarvi?!
(Cartuccia Square per console Nintendo)

To the Earth

Concentratevi perché...

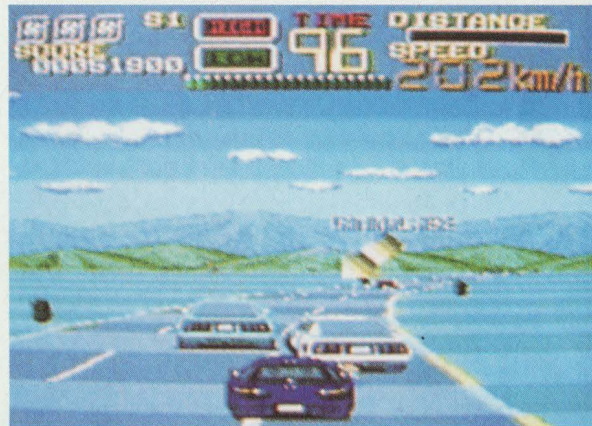
...To the Earth è uno shoot'em-up che si gioca muniti di pistola e nel quale dovete abbattere gli ship nemici che piombano su di voi a tutta birra... Alla fine di ogni settore, uno spietato guardiano attende il vostro arrivo. Attenti a trovare il suo punto debole se volete sconfiggerlo! E' un game difficile che metterà a dura prova i vostri riflessi, poichè le azioni si svolgono molto rapidamente in successione. La grafica è molto sobria e l'animazione è eccellente. Un gioco , nel suo genere, assai stressante ma che non manca affatto di originalità. Molto giocabile!
(Cartuccia Nintendo)

Break'in

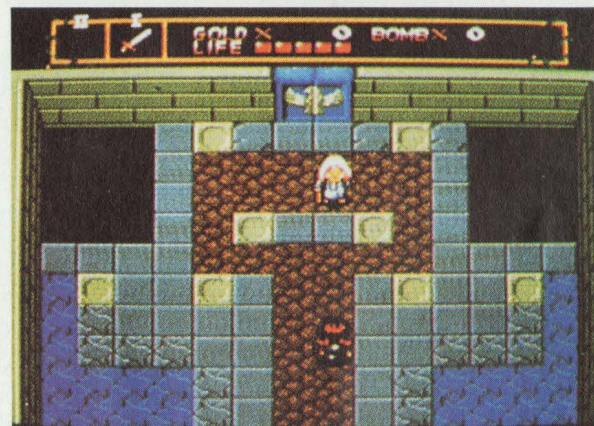
Biliardo, che passione...

Mancava proprio una simulazione del biliardo su NEC. Niente paura, ecco che questa lacuna è stata colmata con Break'in, un programma che offre una scelta di sei tipi di gioco che sicuramente soddisferanno le aspettative degli utenti, tra cui una variante del biliardo francese.
All'inizio vi verranno proposte tre opzioni: la prima è la possibilità di giocare senza tener conto della posizione della mano che tiene la stecca al momento del tiro o il contrario oppure se volete intraprendere dei corsi di biliardo francese o americano e, per finire potete, volendo, vedere dei "Fancy Shots", tiri di dimostrazione molto impressionanti e d'effetto.

Un altro vantaggio non indifferente, è dato dal fatto che non è necessaria l'interfaccia se volete giocare con altri amici e ciò, francamente, rende tutto più facile.
Certo a questo punto gli appassionati di simulazioni di biliardo saranno entusiasti di questo soft come lo sono io; ma non è tutto! Se appartenete alla categoria degli scapoli incalliti, non vi mancherà una piacevole sorpresa: vi verrà fornita la compagnia (femminile... naturalmente!) sotto forma di un avversario a livello più o meno elevato (un piccolo consiglio non fatevi ingannare dai "roberti": scegliete il livello più basso almeno per cominciare solo dopo aver raggiunto una certa dimistichezza col gioco potete passare a partite più difficili!). Dopo tutti questi preparativi, un tiro a sorte designerà chi "spacca" cioè il primo giocatore. Il fortunato piazzerà la biglia bianca nella zona autorizzata, poi quella trasparente indicando la direzione che si vuole imprimere al tiro. In questo siete facilitati da una interessante opzione, infatti, potrete aggiustare la precisione del tiro e ottenere una risoluzione superiore a quella dello schermo grazie al comando "Adjust". Quanto all'opzione "Detail" vi farà perlomeno sorridere: permette di far lampeggiare le biglie, ma l'utilità del suo uso non si è ancora rivelata evidente, almeno per quanto mi riguarda...
La tappa seguente vi mostrerà una vista 3D del tappeto in Ray Tracing: un punto rosso sulla biglia bianca rappresenta il punto in cui dovrete colpirla per ottenere un buon punteggio. In seguito, dopo aver capito il funzionamento, potrete colpirla a piacimento per eseguire i tiri ad effetto che si vedono nel gioco reale: dietro, a sinistra, a destra e anche farla saltare o tirare sulla parte alta della biglia...
Non resterà poi che regolare la potenza di tiro: a voi dunque la vittoria!
Niente da dire per l'animazione; la musica crea un ambiente incredibilmente realistico e l'odore del sigaro non tarderà a riempire i vostri polmoni. Un game molto realistico e particolare!
(Carta Naxat Soft per la Console Nec)

Chase H.Q.

Asso del volante!

Al volante di una Porche, battete la strada alla ricerca di pericolosi criminali. La vostra auto effettua uno slalom tra gli altri veicoli e quando è in vista l'obiettivo, dovete avvicinarlo e urtarlo numerose volte prima che si arresti. Taito ha realizzato molto bene la conversione di questo arcade. Particolarmente impressionte la rapidità di animazione... dovrete aggrapparvi disperatamente al joystick per tentare di evitare la collisione! Un piccolo neo a dire il vero c'è: quando il vostro mezzo procede molto veloce, l'animazione degli altri veicoli è lenta. E' un gioco difficile, ma eccitante; senza dubbio è tra le conversioni arcade meglio riuscite. **(Cartuccia Taito)**

Neutopia

Sulle tracce di Zelda...

In questo soft esplorate vasti paesi, affrontando ogni sorta di creatura aggressiva che trovate lungo il cammino. Dovete esaminare attentamente ogni porzione di territorio per cercare di scoprire i numerosi oggetti che vi aiuteranno nella ricerca. Neutopia assomiglia molto a Legend of Zelda (team vincente non si cambia). Nessuno degli ingredienti manca all'appello, ma i fans di questo grande classico saranno conquistati dal nuovo look a 16 bits. E' un programma che avrebbe senza dubbio meritato un posto nelle hit del mese, con una nota ben superiore. Ma c'è un problema: tutte le indicazioni che danno i personaggi sono scritte in giapponese (=arabo...), perciò saranno i codici a permettervi di riprendere la partita: è irritante, ma bello! **(Cartuccia Hudson Soft)**

Volfiev

Non è facile smettere!

Volfiev è una versione rimaneggiata di Qix, uno dei primi successi arcade della Taito. Il principio del gioco resta lo stesso: dovete tracciare delle figure in ogni schermata fino a che non occupate il 75% della superficie totale. Naturalmente, dei mostri tenteranno di impedirvelo e potete migliorare il vostro punteggio raccogliendo dei bonus. Questo game è meno spettacolare della maggior parte delle altre conversioni arcade sul PC Engine, ma questo non significa che non esiste interesse. I vostri riflessi saranno messi a dura prova, ma anche la strategia trova qui un campo molto fertile. **(Cartuccia Taito)**

Knight Rider

Riflessi e occhio...!

Knight Rider è il nome americano della serie K2000. In questo soft vi trovate al volante della celebre macchina mentre percorrete le strade americane. Evitare le altre auto, che faranno di tutto per fermarvi, non sarà semplice. Ma voi non siete affatto a bordo di una macchina qualunque e perciò, niente paura! Saltare al di sopra degli avversari è normale amministrazione per il vostro mezzo ma, attenzione, il tempo a disposizione non è illimitato e quindi questo non gioca a vostro favore. Realizzazione accurata, con un'animazione rapida e fluida. E' un game piacevole, ma si rischia lo stress prematuro in ragione di un'azione troppo ripetitiva! **(Cartuccia Pack Video)**

Side Arms

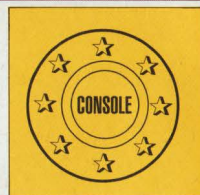
Preparate le armi!

In questo shoot'em-up dirigete un transformer che deve affrontare dei ributtanti alieni. Progredendo nel gioco, vi sarà possibile raccogliere numerose armi, le une più potenti delle altre. L'uso delle nuove armi si rivelerà particolarmente utile quando dovrete affrontare gli immancabili mostri di fine livello. Giustizia è stata, infine, resa a questo gioco arcade di Capcom che aveva perduto tutto il suo interesse nella conversione su micro. La grafica è eccellente e soprattutto, l'animazione è molto rapida. Il combattimento è mozzafiato e la frenesia dell'azione non vi darà un attimo di tregua. Uno shoot'em-up che non stanca e che vi terrà saldamente ancorati alla sedia per ore... ricordatevi di dormire ogni tanto! **(Cartuccia NEC Avenue)**

Wataru

Siete in forma?

Wataru presenta alternativamente due scenari diversi. Nel primo, dovete superare dei precipizi saltando a tempo su delle piattaforme mobili. Nel secondo, invece, vi vedrete trasformato in un robot destinato ad esplorare dei sotterranei dimora di orrende creature. Questo soft è molto interessante ed è tipicamente giapponese, sia per quanto concerne il concetto di gioco che per la grafica. Anche se un po' tradizionale, l'animazione rapida e precisa contribuisce alla perfetta giocabilità. Wataru è sicuramente uno dei migliori giochi platform proposti per la console PC Engine. **(Cartuccia Hudson Soft)**

L'angolo di....

HOME VIDEO

Altre grosse sorprese attendono gli amici di Home Video a partire da "il Tesoro di Matecumbe" a Cenerentola e tanti altri per sognare, rabbrividire, ridere a creapapelle.

Il tesoro di Matecumbe

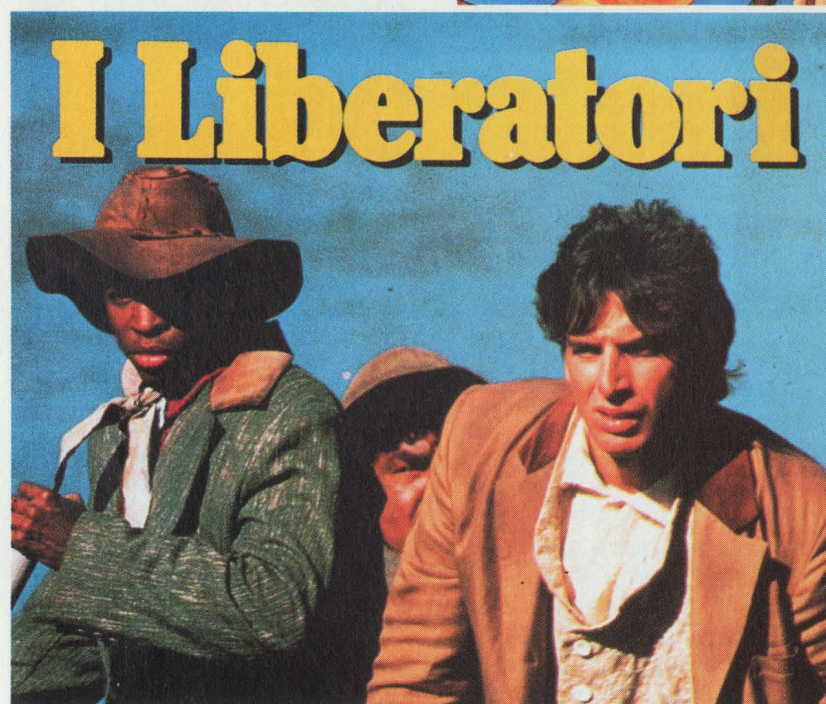
La ricerca di un tesoro ha da sempre stimolato la fantasia dei ragazzi di ogni epoca, anche ai giorni nostri, in cui sembra che niente possa scuotere la serafica apatia che prende gli adolescenti. La ricerca di un tesoro misterioso affascina ancora: è un po' come la classica carotina davanti al coniglio che non ne vuole sapere di andare avanti, beh!, forse è un po' esagerato come paragone ma credo renda bene l'idea delle implicite questioni poste da questa videocassetta. A trasportarci in un mondo fantastico è Davie Burnie, giovane intraprendente e sempre in cerca di avventure che diviene inaspettatamente l'erede del segreto gelosamente custodito e tramandato dalla sua famiglia (come ben si sa, ogni famiglia che si rispetti ha il suo "personalissimo" scheletro nell'armadio): una mappa che indica il punto in cui è sepolto il favoloso tesoro di Matecumbe, isola della Florida. Insieme a quattro compagni, Davie inizia la ricerca inseguito da Sprangler, l'accerrimo nemico di suo padre. L'azione sempre più incalzante viene ulteriormente complicata dall'arrivo di un minaccioso uragano e dalla presenza di indiani ostili, che fanno da sfondo al decisivo confonto finale sul luogo del tesoro.

La Bella Addormentata nel bosco

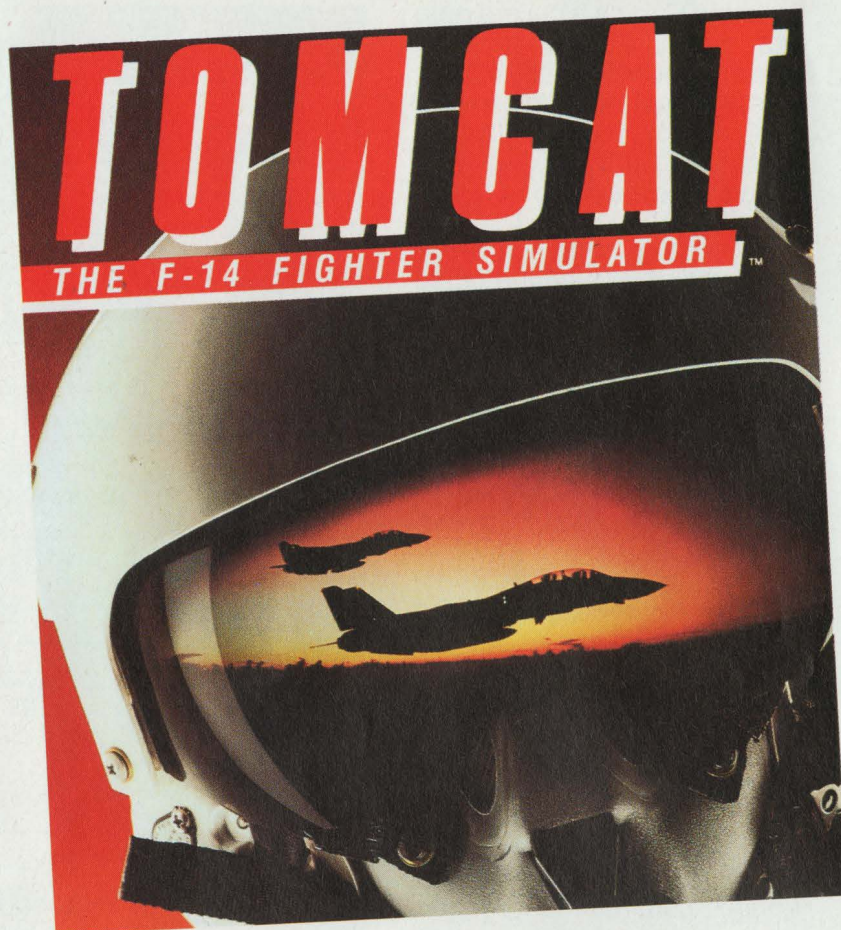
Una splendida favola che merita un posto nella videoteca di casa. Nel nostro mondo popolato da computer e console, la storia della bella principessa porta un pizzico di magia. E come tutte le favole che si rispettino la storia comincia... C'erano una volta, in un regno lontano lontano un

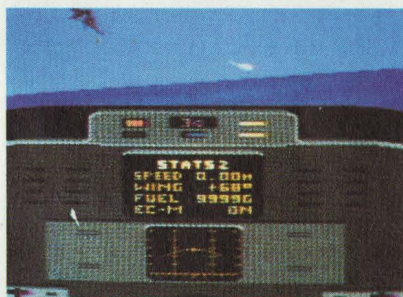
Re e una Regina a cui era nata una splendida principessa. C'erano anche tre fate buone, pronte a colmarla di magici doni... ma c'era anche, la strega malvagia che non desiderava che il suo male... Una favola per i nostri ragazzi che, sebbene con un'aria tremendamente jovanottiana, non hanno perso la voglia di sognare...

I Liberatori

Ecco una videocassetta che stimola i sentimenti più elevati dell'uomo. Sono valori vissuti intensamente nelle fasi evolutive dai ragazzi, ma che inteneriscono ancora anche il più disincantato degli adulti. John Fairfield e Bill Jackson, che negli anni antecedenti alla guerra fratricida che vide opposti americani contro americani, combattevano fianco a fianco contro la piaga dell'epoca: la schiavitù. Coinvolti in una battaglia sociale giusta, ma crudele, saranno costretti a fuggire continuamente mettendo a repentaglio la loro stessa vita fra mille situazioni rischiose e impreviste (certo all'epoca delle tre "K" l'amicizia tra un bianco e un negro portava spesso a conseguenze drammatiche!). In effetti, questo film è ispirato a una storia vera, un'avventura piena di umanità e saggezza, dal ritmo veloce e magistralmente interpretata da Robert Carradine e Larry Scott, che impersonano i due eroi nella ricerca continua di giustizia.

F-14 Tomcat

Siete pronti a volare?

Il fascino del volo ha da sempre avuto presa sull'uomo. Fin dai tempi di Icaro è sempre stata la sfida dell'uomo contro le leggi di gravità che tanto pesantemente ci condizionano in questo senso. Con F-14 Tomcat il sogno non solo si avvera, ma si parte anche per la battaglia.
Sei pronto a decollare?
Ti trovi al comando del caccia e aspetti l'autorizzazione per il decollo dalla portaerei USS Enterprise. Attenzione perché il volo non sarà tanto facile: ci pensaranno gli aerei nemici a impensierirti! A disposizione hai le informazioni date dal computer e un sistema di armi tra i più sofisticati in dotazione della marina Americana. Per fortuna il tuo primo decollo avverrà con l'ausilio della luce diurna, ma il tempo che passi tra le nuvole ti porterà ad un atterraggio al crepuscolo e successivamente di notte. In questa seconda missione notturna dovrai decollare, combattere e successivamente rientrare sulla portaerei facendo uso del computer di bordo. Dopo varie missioni che, naturalmente hai felicemente concluso ti verrà assegnato un punteggio (da 0 a 9) basato sulla difficoltà di volo, sul numero di armi impiegate e sugli aerei abbattuti. Dopo queste premesse è ora di provare l'emozione del decollo vero e proprio: ti trovi sulla pista di decollo in attesa che il rifornimento di carburante sia completato e il tuo F-14 Tomcat possa decollare.

Solo quando nel serbatoio ci sono 3080 galloni di carburante e i flaps sono aperti con angolo pari a 20°, l'ufficiale del ponte di volo (in giacca gialla) ti darà il segnale per spostarti sulla pista di decollo. Tieni premuto il tasto del fuoco e sposta il joystick in avanti per aumentare la potenza del motore; quando sei agganciato alla catapulta, l'ufficiale ruoterà la sua mano per indicarti che è il momento di dare gas. Tenendo premuto il fire e spingendo in avanti il joystick porti l'indicatore della percentuale motore sul display del computer principale fino al 216%. A questo punto sei pronto al decollo e vieni catapultato in modo automatico. Stai attento al segnale di pericolo caduta e sposta il joystick indietro in modo da incrementare l'altitudine; questo suono si ripeterà ogni volta che voli al di sotto dei 500 piedi consentiti e, inoltre, ricordati di alzare il carrello. In volo, il display del computer di bordo visualizzerà in modo automatico lo schermo STATS I, che indicherà la velocità (misurata in mach), l'altitudine (misurata in piedi o in suoi multipli a partire dal livello del mare) e l'angolo di attacco del tuo apparecchio (da -50° a +55°) e la potenza percentuale del motore (da 0% a 256%). Con il tasto SELECT della tua console abiliti il display del computer principale a mostrare le varie informazioni che riguardano il tuo aereo. Per esempio, STATS 2 ti mostra l'angolo di virata, l'altitudine, la bussola e la quantità di carburante disponibile. Muovendo adeguatamente il joystick nella giusta direzione, puoi aumentare i giri del motore o diminuirli; in questa fase STAS 1 compare in modo automatico sullo schermo. Il solo momento in cui non puoi cambiare la potenza è quando lo schermo THREAT (minaccia) è visibile sul display del computer. Quando hai raggiunto i 5000 piedi, senti un segnale che

indica che l'altitudine operativa è stata raggiunta, infatti, al di sotto di questa altezza non incontri aerei nemici. Ed è a questo punto che si attiva il sistema di difesa computerizzato molto sofisticato con tre tipi di missili aria-aria. Quando un aereo nemico, od uno non identificato entra nel tuo spazio aereo, appare automaticamente sul display del computer principale lo schermo di pericolo. Il display dettagliato dei deti (DDD) apparirà nello schermo che visualizza l'orizzonte mostrando l'esatta posizione degli aerei nemici, mentre gli aerei non identificati appariranno in modo lampeggiante. Lo schermo THREAT mostra sia le condizioni offensive che difensive del sistema e può essere richiamato in volo premendo il tasto SELECT sulla console. Quando appare RNG ti viene mostrata la distanza del nemico dall'F-14, misurata in piedi; KILLS visualizzerà, invece, il numero degli aerei abbattuti. Con AIM sai quale missile è pronto, EC-M serve per appurare se l'apparato misure è operativo e M-61 indica se le armi sono attivate o

disattivate. Quando appare il display HUD sullo schermo, con THREAT puoi armare l'F-14 con missili od armi e aprire il fuoco quando scompare tale schermo. Per scegliere l'arma basterà premere semplicemente il tasto RESET e così si attiva la funzione selezione (attenti ad usare RESET, poiché se viene premuto per più di 2 secondi

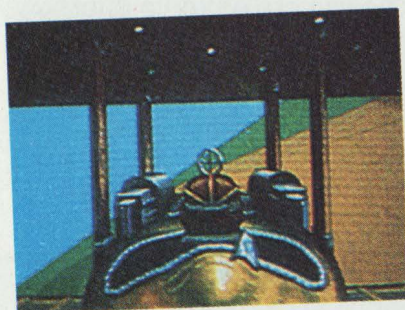
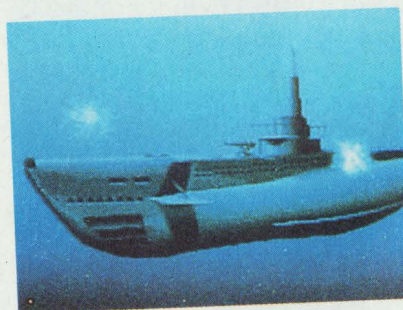
si resetterà il gioco); al decollo il tuo aereo è pronto e armato con un missile AIM 54. Naturalmente, puoi selezionare il tipo di missile attivando o disattivando il misuratore elettronico (EC-M) e spegnendo od accendendo le armi M-61. Perciò quando il pericolo è vicino devi selezionare M-61 e parti con 675 colpi disponibili. Per avere sotto controllo il funzionamento dell'intero arsenale c'è un indicatore di color verde che sta ad indicare l'efficienza delle stesse, quando spari l'indicatore sarà rosso lampeggiante. Stai attento a quando diventa rosso permanente poiché le tue armi saranno surriscaldate e solo quando tornerà di colore verde potrai sparare di nuovo. Hai a disposizione 15 tipi missili per ogni qualità; per poter scegliere tra questi sarà sufficiente spostare il joystick sul missile selezionato e premere fire: il tuo aereo verrà armato e a questo punto tornerai al modo volo. Questo soft presenta notevoli difficoltà ma se utilizzi bene le possibilità che il programma ti offre non avrai eccessivi problemi nella riuscita della missione. Quando un nemico attacca stai attento al momento in cui spari: solo se l'indicatore è pronto puoi eseguire fare fuoco sparando ininterrottamente per circa tre secondi in modo da distruggerlo. Se termini un tipo di missile sarà il computer a selezionare e proporti, tra quelli rimasti, il più efficace e quando il nemico apparirà al centro del display è giunto il momento giusto: è colpito al 100%. Non devi distrarti, anche le spalle non sono sicure; stai attento al lampeggiatore di pericolo e decidi velocemente: virare oppure gettarsi in picchiata. Quando il carburante sta per esaurirsi, la portaerei ti richiama a bordo, quindi tienti pronto all'atterraggio. Il computer ti aiuta dandoti tutti i dati necessari: velocità, altitudine, raggio ed angolo di discesa. Segui attentamente le istruzioni in caso contario sarai un kamikaze! E qui che i veri piloti (tu certamente ne fai parte) dimostrano la loro bravura. Per atterrare devi portare l'angolo a circa 30° virando a sinistra o a destra e portandoti sotto ai 2000 piedi, anche la potenza del motore deve essere ridotta del 30% in modo da raggiungere la velocità di atterraggio: a questo punto se le operazioni sono esatte sei allineato con la portaerei, ma devi stare attento al vento. Mantieniti allineato sulla verticale e tenta di scendere tra i 60 e gli 80 piedi. E' importante mantenere l'aereo al centro della pista: solo in tal caso puoi atterrare con sicurezza. Un

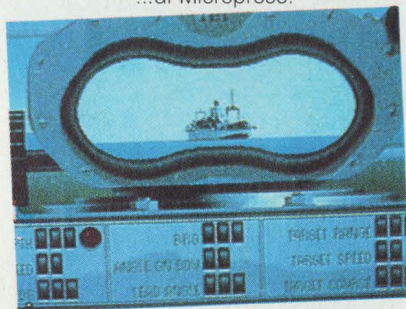
simulatore di una tale portata farà sicuramente la felicità dei possessori di Atari 2600, tutti coloro che amano la strategia abbinata all'azione hanno sicuramente trovato pane per i loro denti.
Il gioco, prodotto dalla Absolute Entertainment, è distribuito in Italia da Leader Distribuzioni.
(Cartuccia Absolute)

Per quanto riguarda i simulatori di volo...

(segue da pagina 11)
suoi concorrenti in termini di volume d'affari globale, un vero gigante della comunicazione. Posizioneremo le nostre console, non solo come giochi, ma come la maglia di una catena che accetterà modem, tastiera, ecc.". Se la NEC si disinteressa ancora un po' all'Europa perché il mercato delle console è ancora vergine, Sega e Nintendo, si è visto, sono pronte a puntare invece su di noi. La minaccia per i micro e per gli editori di soft, è chiara. La Titus, l'ha capito: "Per noi, il principale risultato del CES, risultato che ricompensa 18 mesi di lavoro, è l'autorizzazione dataci da Sega e Nintendo di sviluppare delle cartucce Titus per le console Sega, cioè di esplorare il mercato di Sega 8 bit in Europa. Solo altre due compagnie europee sono state autorizzate a farlo, la US Gold e la Grandslam. Il primo gioco uscirà nel mese di maggio (si tratta di Fire and Forget II che sarà lanciato nello stesso momento per la versione su micro) e il secondo in autunno. Perché noi? Siamo stati selezionati per la qualità delle nostre creazioni. La Sega ha capito che in Europa, c'erano poche società che proponevano delle creazioni arcade originali sviluppate in interni. Avevamo già presentato una cartuccia molto tempo fa, prima di sapere cosa c'era in una console, per mostrare loro che eravamo capaci di creare un gioco senza avere la minima documentazione tecnica abitualmente fornita ai programmatori. Quel giorno, lo staff tecnico di ricerca della Sega è rimasto impressionato; il primo riflesso è stato quello di dire che c'era stato un furto, ma gli abbiamo dimostrato che avevamo lavorato unicamente sulle nostre conoscenze in elettronica. Di colpo, i giapponesi sono venuti in Francia, per vedere come lavoravamo. Un altro punto che ha giocato in nostro favore: il fatto che avevamo sviluppato un gioco su CDI; essi si sono detti: se siete così bravi ad aver creato un gioco per una macchina che ancora non esiste, il vostro settore di ricerca e sviluppo serve a qualcosa, voi fate veramente della ricerca e non solo del commercio. Quanto ai problemi dell'industria, è evidente che negli Stati Uniti, la situazione è difficile. Tutto ciò che è gioco d'avventura, di ruolo, d'azione, di sport su micro non è morto ma quasi: la quantità di prodotti venduti non ammortizza assolutamente più i prezzi che comportano la ricerca e lo sviluppo. Ciò accade anche in Europa. Per noi, il 1989 terminerà peggio del previsto con, malgrado tutto, un volume d'affari totale di dieci milioni di dollari. E' vero che è ancora possibile dar vita a una società di soft in Europa, ma pochi prodotti si venderanno in grande quantità. L'arrivo delle console sconvolgerà questo stato di cose: il problema della pirateria spingerà gli editori sulle console. La scelta sarà velocemente fatta e gli editori lasceranno cadere immediatamente i dischetti in favore delle cartucce. Qui, negli Stati Uniti, la potenza dei fabbricanti di console, è tale che gli editori americani, che non sono stati abbastanza rapidi a lanciarsi sulla cresta dell'onda, sono oggi in una situazione molto critica. In Europa, secondo me, vedremo gli editori di soft scivolare verso la cartuccia. Noi non vediamo il nostro avvenire nei soft su dischetto ed è evidente che più dell'80% dei nostri soldi verrà investito per i giochi su cartuccia. Non abbandoneremo i giochi su micro, in tutti i casi, rapresenteranno una parte molto piccola del nostro budget e speriamo che i possessori di un computer non si attendano che gli editori possano investire molti soldi, come si è visto fare negli ultimi anni.
Al limite, si venderanno le licenze dei nostri giochi su cartuccia a quegli editori che non avranno la possibilità di creare dei soft destinati alle console. Tutti gli editori che non si lanceranno sulle cartucce

...Cinemaware propone...

...Wings.

Silent Service 2...

dovranno specializzarsi su dei giochi che non possono funzionare senza tastiera, ce ne sono molto pochi, o spariranno. E', infatti, possibile leggere alla fine del libretto di *Shadow of The Beast*, la frase dell'editore che dice: ci siamo impegnati molto e speriamo che questo gioco vi sia piaciuto, ma state attenti quando lo duplicate, potreste pentirvene e noi, da parte nostra, penso che cominceremo a orientarci verso le cartucce! Un altro punto importante: lo sviluppo su cartuccia, costituisce la fine degli autori indipendenti che dovranno di conseguenza indirizzarsi a società in grado di pagare i diritti che sono astronomici, senza contare il materiale. Il piccolo genio che ha programmato un gioco su ST la sera rientrando da scuola, non guadagnerà un centesimo."
Greg Fishback continua: "Lavoriamo come un produttore di film, anche se, alla fine, noi siamo una società di marketing e di vendite. Non abbiamo sviluppatori interni, ma facciamo appello ai migliori specialisti

...di Microprose.

Golden Age of Rail Road. .

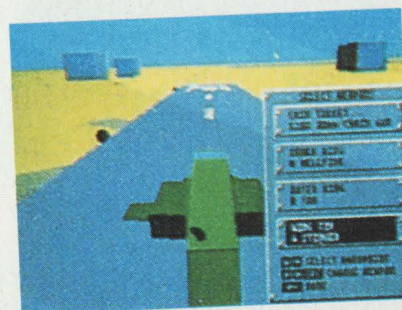
LHX Attack Chopper.

LHX, un elicottero tanto reale da dare la sensazione di esserne all'interno.

mondiali, Stati Uniti, Europa, Australia, Giappone, per concepire i nostri giochi e li scegliamo per la loro capacità di prendere in considerazione le esigenze specifiche dei giochi per console, che sono diverse da quelle dei giochi su micro. Punto fondamentale per tutti coloro che vogliono programmare su console: la creatività viene dal reparto marketing della compagnia. In casa Activision, abbiamo 200 programmatori che concepiscono i loro giochi in una quasi totale libertà. Al giorno d'oggi, i concetti e le idee devono essere in accordo perfetto con le esigenze del marketing. Brian Fargo lavora per noi e programma giochi di ruolo adattati alla console Nintendo rispondendo bene alle attese del pubblico."

La fine dei giochi Made in USA?

Come già detto, di fronte all'affascinante rimonta delle console, gli editori americani hanno sofferto. Il 1990 sarà un anno di tregua? Oggi, le carte sono state ridistribuite e i posti degli editori di soft per micro di coloro che lavorano per le console sono appena stabili. Le frontiere dei diversi territori sono nette. Doug Carlston, chairman della Broderbund spiega: "Non fidatevi delle apparenze: anche se le cifre realizzate non sono confrontabili a quelle che potete attendere sul mercato delle console, il mercato dei soft per micro è in buona salute. Per esempio, la Sierra marcia molto bene. Anche a prezzi elevati, i soft di buona qualità trovano sempre un'accoglienza entusiasmante. Gli editori che ne escono male sono quelli che non hanno prodotti di buona qualità. I budget softwares (soft a basso prezzo e spesso qualità media) hanno realmente dei problemi. Quanto alle console, ci sono troppi prodotti: i negozi non hanno più spazio per presentare i giochi. Danger! In Europa, il mercato del videogioco si ingrandisce lentamente, legato alla storia del micro ludico, all'abbondanza dei soft a buon mercato e al passaggio dagli 8 ai 16 bit, che ora è quasi finito. L'arrivo dei videogiochi probabilmente verrà accelerato in Europa. La questione, per noi, è di scoprire come si svilupperà la produttività personale in Europa. Il mercato professionale si sviluppa molto rapidamente: sarà lo stesso per la produttività personale?". Niente problemi per la Sierra, come dichiara Doug Carlston. I due nuovi soft apparsi sono nella tradizione dei grandi giochi di questa società. Christy Marx, che ha concepito il primo, si è ispirata alla *Quete du Graal* e ha apportato una responsabilità particolare all'anali-

LHX è proposto da Electronic Arts.

si delle motivazioni dei giocatori, che a volte sono giudicati su loro azioni concrete, ma anche sulla loro onestà, il loro senso dell'onore, la loro rettitudine e la purezza delle loro intenzioni. Animazione musicale sontuosa, perfezione della grafica, humor, *Conquest of Camelot*, sarà un grande soft. *Ice Man*, da parte sua, ricrea un episodio della Guerra Fredda e oppone spie del KGB e della CIA. Divertente e molto americano, dovrete salvare una ragazza dall'annegamento applicando strettamente i principi del pronto soccorso. Se non compirete esattamente i gesti indicati, essa morirà...
Presso la Cinemaware, le prospettive per il 1990 sono ugualmente ottime. Il 1989 è stato un buon anno per questa società: “Abbiamo firmato degli accordi di sviluppo su console, 6 soft sono in corso di programmazione per la NEC Turbo Grafx, 7 su CDI, lavoriamo su dei giochi destinati a console o micro che non sono ancora stati scoperti dai costruttori per le macchine esistenti. Cerchiamo sei nuovi programmatori, che si aggiungeranno alle cinquanta persone che già lavorano per la Cinemaware! Concretamente, presentiamo oggi *Wings*, un simulatore di volo per tutti coloro che non amano i soft iper realisti, troppo complessi e noiosi. Altre simulazioni sportive sono, o saranno, presto terminate come il seguito di *It Came From The Desert*. L'Europa è per noi un asse di sviluppo fondamentale: realizziamo più del 25% del nostro volume d'affari grazie ad essa. Il futuro della società? Direi che il primo trimestre del 1991 vedrà l'arrivo di una nuova generazione di macchine che trasformerà la nozione d'interattività nel regno del gioco. IBM, Commodore e altre ancora, lavorano su nuovi micro. Assisteremo a giochi con veri attori, grafica e suoni somiglianti a quelli del cinema. Con *It Came Fron The Desert*, abbiamo dato fondo alle capacità delle macchine attuali equipaggiate di drive. Il seguito passerà per le nuove tecnologie.”. Abbiamo assistito a quelli che saranno i “turni” dei prossimi giochi Cinemaware: dei veri attori interpretano diverse opzioni di gioco, che vengono poi miscelate con grafica realistica o sintetica. L'animazione sonora è certamente naturale (voci degli attori, colpi di revolver, ecc.) e non più informatica, in breve ci stiamo avvicinando sempre più ai film su micro. Certamente, la “giocabilità” per alcuni giochi, non è ancora così morbida come quella dei giochi puramente per micro, e queste tecniche sono riservate a giochi o simulazioni ben precise. Quindi i progressi sono realmente entusiasmanti! Da parte della Micropose, i due titoli guida dei prossimi mesi saranno *Silent Service 2*, previsto in questo periodo, e *Sid Meyer's Golden Age of Railroad* (titolo provvisorio), che evocherà la costruzione delle prime linee ferroviarie nell'Ovest Americano.
“*Silent Service* e *Pirates* sono stati adattati su Nintendo, *F15 Strike Eagle* su Sega, "aggiunge Bill Stealey, padrone di Micropose, "quest'ultimo titolo sarà anche disponibile come gioco arcade. Le prime macchine arcade saranno presentate in giugno e ci aiuteranno a diversificare, a uscire dalla nicchia in cui ci troviamo meglio, quella delle simulazioni di guerra. Non posso dire quali saranno i primi giochi ma sappiate che abbiamo delle simulazioni, di elicottero e di guida...”.
La Lucasfilm rimane, da parte sua, molto discreta sui nuovi giochi. “E' impossibile precisare quali saranno i soft che succederanno a *Loom*, "commenta Doug Glenn, "sappiate semplicemente che cominciamo a lavorare sulla nozione di interattività, il più morbidamente possibile.”
Due titoli per Electronic Arts: *Ski or Die* e *LHX Attack Chopper*, una simulazione di elicottero; mentre Accolade è meno entusiasta dei suoi concorrenti, anche se i risultati ottenuti sono stati buoni.

Ci siamo sbagliati...

La Mindscape e la Epyx hanno fatto le spese dell'invasione giapponese. Mindscape è stata comprata dalla potente compagnia Toolworks, orientata verso i game educativi e le applicazioni dedicate, “per ragioni finanziarie” presisa Lisa Petrison, responsabile delle relazioni pubbliche di Casa Mindscape.
Quanto a Epyx, i commenti sulla situazione della società, sono lontani dall'essere entusiasmanti. "Noi speriamo che non si riproduca la stessa crisi che ha colpito la Atari nel 1983. Ne abbiamo concluso che non ci si doveva impegnare in direzione delle console. Ma avevamo torto, ci siamo sbagliati! In più, i soldi investiti per creare Lynx, lo sviluppo dei giochi, le speranze dello sviluppo estero, non hanno dato i risultati sperati. Abbiamo anche abbandonato la distribuzione dei joystick *Konix* che sono stati acquistati dalla Titus. Ma contiamo di sviluppare nuovi soft quest'anno, che girino su micro o sulla console Lynx che abbiamo messo a punto. Abbiamo anche un accordo per programmare su Sega 16 bit”.
Per Infrogames, la situazione si presenta piuttosto bene: “Secondo noi," dichiara Bruno Bonnel, "lo Show è stato utile! Abbiamo venduto *Bubble Ghost* su Game Boy, *North & South* su Nintendo che saranno editi su etichetta Seika. Siamo stati graditi come gruppo di sviluppo su Nintendo, fatto che ci darà accesso a tutte le informazioni indispensabili. Lavoriamo anche su Sega 16 bit e NEC. Abbiamo venduto *North & South* alla Data East e *Drakken* su una console 16 bit. Abbiamo anche comprato dei nuovi prodotti e distribuiremo un certo numero di soft. Abbiamo ottenuto il premio Miglior Gioco d'Azione dell'anno con *Hostages*”.
Salone d'attesa, sala di bilancio dove si contano il numero dei sopravvissuti dopo l'attacco giapponese, questo Consumer, sotto un'apparenza che manca di reali novità, maschera un'intensa attività. Nuovi micro, nuove console, nuove tecnologie nascono nelle diverse unità di ricerca americane e giapponesi. Gli editori di soft che sono sopravvissuti sfoderano nuove armi. E l'Europa, ben presidiata dai micro e mercato vitale per i programmatori di soft su micro, sarà il luogo di confronti sanguinari tra console e computer...

A.C.

SE NINTENDO NON VA IN MOTO VADO IN MOTO DA NINTENDO!
NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!
Nintendo
MATTEL
TIME
037
184 KM/H
PAUSE
SCORE
06508
★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★